Corsa di Natale

Gioco di matematica per tutta la classe alla LIM · Guida per l'insegnante

Una renna porta i regali per Natale e intanto salva gli animali della Giungla dei numeri. La classe la aiuta: compare un'operazione, tutti calcolano a mente e un bambino tocca alla lavagna la porta con il risultato giusto. Si allena ciò che è già stato fatto in classe. Da 5 a 15 minuti, senza preparazione.



Inizio: argomento e durata



Un bambino tocca la porta

Come iniziare

1. Estrarre il file ZIP (tasto destro → «Estrai tutto»).
2. Fare doppio clic sul file HTML. Si apre nel browser (Edge, Chrome, Firefox o Safari) e funziona senza internet, senza registrazione e senza installazione.
3. Scegliere argomento e durata, toccare «Schermo intero» (o F11) e «Via!».

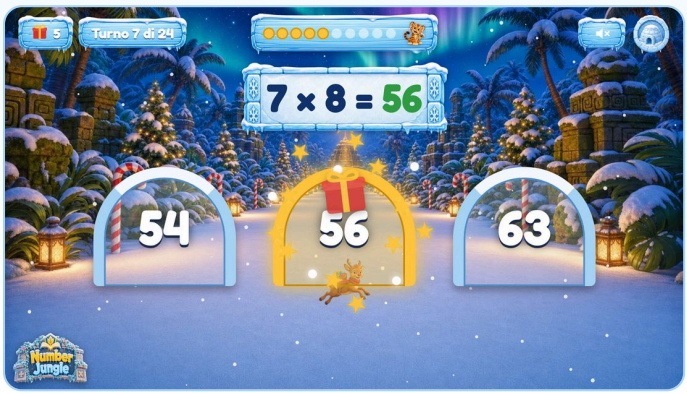
Le impostazioni

- **Addizioni e sottrazioni:** entro 10, entro 20 (con e senza cambio) o entro 100 (decine, numeri a due cifre ± una cifra, a due cifre ± decine). Addizioni e sottrazioni sempre mescolate.
- **Tabelline:** toccare una o più tabelline dal 2 al 10; «tutte» e «2, 5, 10» come scorciatoie. Con una sola tabellina compaiono anche 1 × n e 10 × n.
- **Quanto dura:** «salvare 1 animale» (10 risposte giuste, circa 5 minuti), «salvare 3 animali» (circa 15 minuti) oppure «ognuno una volta»: impostare il numero di alunni con – e +, ognuno gioca esattamente una volta.
- **Turbo:** 10 secondi per operazione, per le classi già sicure. Senza turbo non c'è tempo.
- **Audio:** suoni leggeri per le risposte giuste; all'inizio l'audio è spento.
- **Tasti in basso:** per le lavagne appese in alto: le risposte compaiono anche come grandi tasti in basso, così ci arrivano anche i più piccoli.

Giungla dei numeri · number-jungle.com · Sebastian Illing · Gratis per la scuola e per casa · CC BY-NC 4.0 · Carattere: Fredoka (SIL Open Font License)

Come funziona un turno

- Giusto: la renna salta attraverso la porta e un regalo vola nel contatore.
- Sbagliato: la porta giusta si illumina, poi arriva l'operazione successiva. Quella sbagliata torna due o quattro operazioni dopo. Nessun suono di errore, nessun punto tolto, e tocca al bambino successivo.
- Ogni 10 risposte giuste si salva un animale: tigrotto, scimmietta, elefantino, rana, pappagallo, tucano, tartaruga, axolotl. «Ancora» continua con l'animale successivo.
- Con la tastiera: 1, 2, 3 (o ←, ↓, →) scelgono una porta, Esc torna all'inizio.



Giusto: attraverso la porta!



Un animale è salvo

Idee per la classe

- Tutti mostrano: prima che il bambino alla lavagna tocchi, tutti mostrano con 1, 2 o 3 dita la porta che sceglierebbero. Così calcola davvero tutta la classe.
- Un aiutante: il bambino alla lavagna può chiedere un suggerimento a un compagno.
- Come rito: ogni mattina d'Avvento un giro breve con 1 animale, per esempio con la tabellina della settimana.
- Due squadre: lato finestra e lato porta mandano a turno un bambino alla lavagna; gli animali salvati sono di tutti.
- A fine lezione: «ognuno una volta» come chiusura comune prima delle vacanze.

Buono a sapersi

- Un unico file HTML: funziona offline su LIM, proiettore con portatile o tablet. Con il dito, la penna o il mouse.
- Nessun dato, nessun cookie, nessuna pubblicità, nessuna connessione a internet. Alla chiusura non viene salvato nulla.
- Se il gioco non è a schermo intero, premere F11. Sulle lavagne 4:3 resta un bordo scuro in alto, il gioco sta in basso.

Continuare a casa

Alla fine di un giro il gioco mostra un codice QR per Giungla dei numeri, il gioco di matematica con la renna e questi animali: gratis, senza pubblicità, senza acquisti, per Android, iPhone e iPad. Utile per un avviso ai genitori prima delle vacanze.

Giungla dei numeri · number-jungle.com · Sebastian Illing · Gratis per la scuola e per casa · CC BY-NC 4.0 · Carattere: Fredoka (SIL Open Font License)